

**Правила
«Воздушных Баталий
над Кунгуром»**

ВВЕДЕНИЕ.

«Воздушные Баталии над Кунгуром» – ролевая игра, моделирующая шуточные военные действия с привлечением авиации, наземных войск и местного населения.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ.

Цель игры – создание привлекательной и зрелищной атмосферы события, как одного из имиджевых мероприятий Пермского края.

Задачи «Воздушных Баталий»:

- создание инновационных форм привлечения гостей и туристов в г. Кунгур, как продукта событийного туризма;
- организация увлекательного праздника для жителей города;
- патриотическое воспитание молодежи, вовлечение её в волонтерское движение в рамках подготовки и проведения мероприятия;
- популяризация авиационных видов спорта;
- взаимодействие и укрепление командного духа между экипажами воздушных судов, различных авиационных видов спорта.

ТЕРМИНЫ:

Директор Баталий	Осуществляет общее руководство игрой.
Руководитель полетов	Отвечает за обеспечение использования воздушного пространства и руководство полетами, согласно инструкции по производству полетов.
Офицер по безопасности Баталии	Отвечает за безопасность проведения Воздушных Баталий.
Метеоролог	Отвечает за метеорологическое обеспечение воздушных Баталий.
«Бой»	Временной интервал, определяющий время ведения «боевых» действий всеми подразделениями армий.
Стартовый период	Временной интервал, разрешающий выполнение взлетов воздушных судов.
Район боевых действий	Территория, обозначенная на карте, на которой разрешено выполнять боевые действия.
Территория города	Район города – имеющий условную границу, обозначенную на карте, и расположенную на своей территории одну цель - стадион (целью является центральный круг стадиона).
Мишень	Полотно из ткани размером 1x1 м, с цветным кругом по центру.
Цель «Мост»	В зачет идут все мосты, кроме железнодорожных. Границами цели «Мост» являются боковые перила и визуальные линии, соединяющие окончания перил.
Цель «Танк»	Целью «Танк» является танк Т-34, расположенный на площади Победы.
Цель «Боевой катамаран»	Целью является 6-местный катамаран с экипажем, состоящим из 4 матросов-ребцов и одного военного наблюдателя.
Цель «Адмирал»	Целью является крест (10 на 10 м), который раскладывается у корзины, с подветренной стороны, после посадки Адмирала (аэростат Адмирала имеет флаг армии). Крест, после раскладки, работает 20 минут.
Цель «Тепловой аэростат»	Целью являются тепловые аэростаты противника, как в воздухе, так и на земле.
Цель «Особые объекты»	Цели, которые определили или подготовили местные жители (украшенные крыши, двory, площадки, сады, огороды с символикой или рисунками на тему «Небесная Ярмарка»).

Цель «Объекты разведки»	Объектами разведки являются условные знаки, нанесенные на ткань размером 1×1 м. Кроме того, для мобильности и координации боевых действий объектами разведки могут быть все цели, воздушные суда, объекты наземной армии противника. Так же объектами разведки являются «Особые объекты».
Штаб армии	Место для постановки боевой задачи, управления боевыми действиями, сбора информации по выполнению заданий и разбора их.
Ополчение	Бойцы - мирные жители, добровольно вступившие в одну из армий и выполняющие задачи, поставленные Командующим наземными войсками.
Армия	Состоит из - авиации; - наземных войск; - речного флота.
Адмирал армии	Осуществляет руководство армией, выбирается голосованием из состава пилотов.
Военный наблюдатель (пассажир).	Нейтральное лицо, обеспечивающее контроль и оценку выполнения боевой задачи.
АВИАЦИЯ	Воздушные суда, объединенные в армию одного цвета.
Воздухоплавательный флот	10 тепловых аэростатов в каждой армии.
Подразделение сверхлегкой авиации	1 паралет, 3 парамотора в каждой армии.
Парашютно-десантное подразделение	1 парашютист в каждой армии
Боевой маркер	Мешочек с песком (вес 70 гр.) с лентой 150 см.
Захваченная территория	Территория считается захваченной, когда мишень поражена боевым маркером либо с воздуха, либо с помощью диверсанта. Маркер должен пересечь линию круга мишени любой своей частью.
Бомбометание	Сброс маркера в цель.
Десантирование	Сброс парашютиста с воздушного судна с целью приземления его в заданную мишень.
Диверсант	Пассажир воздушного судна, который после выполнения посадки в районе цели должен покинуть воздушное судно побежать до цели, атаковать ее боевым маркером и вернуться на борт в течение 3 минут. По истечении 3 минут воздушное судно разрешено атаковать наземной армией.
«Гастелло»	Посадка в цели.
«Последний Шанс»	Использование в качестве боевого маркера шарфа пилота с утяжелением на конце до 300 грамм.
Дуэль	Состязание двух пилотов тепловых аэростатов в мастерстве пилотирования.
РЕЧНОЙ ФЛОТ	Каждая армия имеет по 2 боевых катамарана.
Боевой катамаран	Катамаран с командой из 4 гребцов и 1 старшего. Боевой катамаран выполняет задачу транспортного конвоя и обязан идти по назначенному маршруту, по центральной линии реки, не приближаясь к берегам, выдерживая постоянную скорость движения (скорость течения реки). Веслами запрещено придавать ускорение или торможение судну. Боевой катамаран может выполнять манёвры ухода при атаке его наземной армии с мостов. Боевой катамаран обозначает себя поднятым флагом цвета своей армии. Боевой катамаран имеет запас прочности с коэффициентом 3 жизни (обозначается тремя поднятыми флагами цвета своей армии), при первом попадании флаг опускается. После 3 попаданий боевой катамаран считается

	уничтоженным.
НАЗЕМНЫЕ ВОЙСКА	Наземные подразделения, объединенные в армию одного цвета.
Подразделение ополченцев	Ополченцы – это бойцы наземной армии, выполняющие задачи Командующего армии. Имеют банданы, цвета своей армии.
Штаб	Каждая армия имеет свой штаб, из которого осуществляется руководство боевыми действиями армии и принимается информация по разведке.

ПРАВИЛА ИГРЫ.

1. Создаются две армии.
2. Каждая армия имеет три рода войск:
 - воздушный флот;
 - наземные войска;
 - речной флот.
3. **ВОЗДУШНЫЙ ФЛОТ** состоит из:
 - аэростатного подразделения;
 - подразделения сверхлегкой авиации;
 - парашютно-десантного подразделения.
4. **НАЗЕМНЫЕ ВОЙСКА** состоят из:
 - подразделения ополченцев.
5. **РЕЧНОЙ ФЛОТ** состоит из:
 - катамаранов (по 2 на каждую армию).
6. Общее руководство игрой осуществляет Директор Баталий.
7. Руководство армией осуществляет Адмирал.
8. Каждый род войск имеет своего Командующего.
9. Весь город разбит на территории. Каждая территория имеет мишень: центральный круг стадиона.
10. Перед началом игры обе армии находятся в равных условиях и в своем арсенале имеют:

№	Боевая техника и обеспечение	Количество	Количество бойцов	Количество боеприпасов	Количество военных наблюдателей
1	Тепловые аэростаты	10	10 - пилоты 30 - члены команд	30	10
2	Паралет	1	1 - пилот	5	-
3	Парамотор	3	3 - пилоты	15	-
4	Парашютисты	1	1 - парашютист	-	-
5	Пехота	10	10 - ополченцы	10	-
6	Диверсанты	10	10 - пассажиры	-	-
	Итого в одной армии:	35	65	60	10
	ОБЩИЙ ИТОГ:	70	130	120	20

ЗАДАНИЯ.

1. **Уничтожение моста.** Мост считается уничтоженным, когда боевой маркер попадет в границы моста. Касание боевым маркером любой части конструкции моста считается поражением моста. Это фиксирует военный наблюдатель.
2. **Уничтожение тепловых аэростатов** противника может осуществляться в воздухе. В воздухе уничтожить воздушное судно противника можно с помощью боевого маркера, попав им в любую часть воздушного судна.
3. **Уничтожение танка** производится попаданием в любую часть танка боевым маркером с воздуха.
4. **Уничтожение боевого катамарана.** Поражение боевого катамарана производится маркером при попадании в любую его часть – если маркер сброшен с аэростата или с моста наземной армией; с паралетов и парамоторов поражение осуществляется маркером при попадании в установленную на судно специальную емкость. При выполнении этого задания тепловые аэростаты имеют право приземляться или приводняться в ожидании противника. Матросы боевых катамаранов могут атаковать воздушные суда, уничтожая их попаданием маркера в любую часть воздушного судна. СТРОГО запрещено матросам атаковать паралеты, парамоторы.
5. **Разведка** – это выполнение определенных маневров воздушными судами с целью определения местонахождения и распознавания объектов противника.
6. **«Адмирал»** в каждом полете является целью для аэростатов противника. После посадки «Адмирал» должен разложить крест (10 на 10 м) на земле с подветренной стороны, что будет являться мишенью для поражения. Цель «Адмирал» работает в течение 20 минут после раскладки креста. Цель должна быть разложена не позднее 45 минут до окончания времени ограничения полета.
7. **Тревога** – проверка сплоченной работы армии по приведению аэростатов к готовности взлета. По команде Директора Баталий аэростаты из исходного состояния (корзина собрана, вентилятор заглушен, оболочка в сумке), должны приступить к приведению воздушных судов во взлетное положение. Зачет - по отрыву последней оболочки аэростатов армии от земли.
8. **Гастелло** – поражение целей противника выполнением посадки тепловыми аэростатами в круг или мишень, назначенных Директором Баталий. После выполнения «Гастелло» воздушное судно заканчивает боевой вылет.
9. **Открытие новых земель** – по 2 экипажа от каждой армии отправляются в полеты (2 или 3) – зависит от погодных условий. Место посадки является местом взлета для следующего полета. Экипажи должны быть укомплектованы провизией, снаряжением для ночевки и отдыха, средствами связи, оборудованием, обеспечивающим безопасность в случае аварийной ситуации, запасом газа или возможностью его доставки. За каждым экипажем будет закреплен судья – журналист, освещающий полеты. Каждую армию должен сопровождать летательный аппарат сверхлегкой авиации. Победит та армия, у которой сумма дальностей обеих экипажей будет большей.
10. **Свободная охота** – Свободные охотники одной армии должны поразить свободных охотников другой армии, посредством оборудования лазертаг (оружие и средство сигнализации поражения). Свободный охотник обозначает себя специальным флагом. Свободный охотник имеет право выполнять все задания параллельно. В случае поражения

оборудованием лазертаг, пилот не может продолжать выполнение заданий, а обязан выполнить посадку и сложить аэростат.

11. **Дуэль** – каждый пилот имеет право вызвать на дуэль пилота из армии противника. Дуэль выполняется с оборудованием лазертаг. Дуэлянты определяют место и время взлета вызванного на дуэль; вызвавший на дуэль должен самостоятельно определить время и место своего взлета (но не ближе 3 км от места взлета противника). Дуэлянты обоюдно применяют оборудование лазертаг. Победит тот, кто первый попадет в противника. В случае если за весь полет пилоту, «вызвавшему на дуэль», не удалось подлететь на достигаемое расстояние для стрельбы, он получает поражение.
12. **Ополчение** – это бойцы наземной армии, выполняющие задачи Командующего армии. Имеют банданы, цвета своей армии. Ополченцы имеют право уничтожить аэростат противника попаданием в любую его часть маркером. При выполнении задания «Диверсант» бойцы ополчения не имеют права атаковать аэростат после его касания с землей на временной период 4 минуты; по истечении времени аэростат может быть атакован, даже если он находится на земле. Ополченцы могут бомбить катамараны противника с мостов. Ополченцам запрещено атаковать аэростаты при выполнении задания «Потопление боевого катамарана». Ополченцы выполняют свою задачу только под руководством старшего представителя организаторов Баталий.

Общие условия выполнения заданий.

1. Взлёт разрешён только со своей или нейтральной территории.
2. Во время боя цели могут переходить от одной армии к другой. По окончании боя цели остаются за той армией, кто ее захватил позднее.
3. Изменения статуса территорий и мостов объявляются на брифинге перед очередным боевым вылетом.
4. Атаковать наземные цели разрешается на расстоянии не менее 500 метров от точки взлёта.
5. При отсутствии маркеров пилот может использовать в качестве маркера свой шарфик в развёрнутом виде с утяжелением на конце до 300 грамм (последний шанс). В случае промаха атакующий аэростат считается уничтоженным и в следующем полете выполняет задачу Директора Баталий.
6. Во время боя экипажи тепловых аэростатов могут пополнять боеприпас боевых маркеров с земли, при этом аэростат не может выполнять посадку, за исключением задания № 4.

Задачи Директора Баталий:

1. Проводит генеральный брифинг по правилам и условиям выполнения игры, мерам безопасности.
2. Проводит инструктаж по соблюдению правил и мер безопасности.
3. Определяет границы и цели территорий игры.
4. Определяет временные интервалы боя, стартового периода для всех воздушных судов.
5. Определяет места размещения целей, используемые для заданий.
6. Ставит задачи Адмиралам армий на каждый Бой, координирует их действия и решает спорные вопросы.
7. Имеет право вносить изменения в правила Воздушных Баталий, доведя изменения до всех игроков на предполетном брифинге.

Задачи Адмирала армии:

1. Определяет стратегию и тактику боевых действий своей армии.
2. Проводит инструктаж по соблюдению правил и мер безопасности.
3. Ставит задачу на каждый Бой экипажам воздушных судов и наземным войскам.

- распределяет время, место старта, маршруты полетов и ставит боевую задачу воздушным судам;
 - определяет взаимодействие между воздухоплавательным флотом и подразделением сверхлегкой авиации;
 - определяет экипажи и парашютистов для выполнения задачи десантирования;
 - определяет территории и временные интервалы работы подразделения разведки;
 - определяет время, место старта и маршрут для речных судов;
 - ставит задачу ополченцам.
4. Проводит разбор боевых действий после каждого боя.

Меры безопасности

АВИАЦИЯ

1. Все пилоты, принимающие участие в «Воздушных Баталиях», должны иметь налет не менее 100 часов.
2. Общее управление сверхлегкой авиацией осуществляет руководитель полетов, который отвечает за соблюдение безопасного сближения с тепловыми аэростатами.
3. Минимальная высота над городом для сверхлегкой авиации 100 метров.
4. Перед началом выполнения полетов над городом у каждого пилота на карте должны быть отмечены запретные зоны и крупные линии электропередач. Для пилотов сверхлегкой авиации, должны быть определены **площадки для аварийной посадки**.
5. Запрещено выполнять полеты над «Красной» запретной зоной.
6. Строго выполнять требования по ограничению полетов по высоте над «Желтыми» запретными зонами.
7. Голубая запретная зона ограничивает использование воздушного пространства и включает ограничение по высоте, **ВЫШЕ** которого Пилот не должен летать.
8. Полеты сверхлегкой авиации выполняются строго по маршрутам, определенных **РУКОВОДИТЕЛЕМ ПОЛЕТОВ** с ограничениями минимально безопасных высот.
9. Вертикальная скорость снижения при заходе на цель не должна превышать 1,5 м/с.
10. На малой высоте голосом необходимо предупреждать людей о выполнении бомбометания.
11. При высадке диверсанта учитывать разгрузку воздушного судна.
12. При сбросе десантника необходимо учитывать, что при отделении парашютиста из корзины вертикальная скорость снижения должна быть 3 м/с и высота не ниже 1100 метров.
13. При заходе на цель одновременно нескольких аэростатов и при выполнении маневров атаки в воздухе по аэростатам противника ответственность за **НЕ СТОЛКНОВЕНИЕ** несет тот аэростат, который находится выше.
14. **АТАКОВАТЬ БОЕВЫМИ МАРКЕРАМИ ВОЗДУШНЫЕ СУДА, ИМЕЮЩИЕ ВОЗДУШНЫЙ ВИНТ, СТРОГО ЗАПРЕЩЕНО.**
15. При взаимодействии воздушных судов в воздухе **ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА БЕЗОПАСНОСТЬ** несет тот летательный аппарат, который имеет большую горизонтальную скорость.

Оценка результатов

1. Оценку выполнения боевых действий осуществляют военные наблюдатели (пассажиры).
2. На каждом брифинге за каждым пилотом закрепляется военный наблюдатель (пассажир), которому выдается жилет, планшет с карандашом и лист отчета.
3. Со всеми наблюдателями предварительно проводится разъяснительный брифинг по правилам судейства и мерам безопасности.
4. В каждом воздушном судне при выполнении полета обязан находиться военный наблюдатель (пассажир).
5. Военные наблюдатели обязаны фиксировать время и место старта, промежуточных посадок, и посадку при завершении полета.
6. При выполнении атак воздушных, наземных и речных целей военный наблюдатель фиксирует факт поражения, время и место атаки.

7. При выполнении задания «Дуэль» наблюдатель контролирует срабатывание оборудования лазертаг.
8. Военные наблюдатели оформляют и сдают отчеты за боевой вылет начальникам штабов.
9. За сдачу отчета, жилета и планшета ответственность несет пилот.
10. Начальники штабов подводят общий итог боевого вылета.

Подсчёт очков.

№	Задания	Очки
1	Захват моста	2
2	Адмирал	2
3	Захват особого объекта диверсантом	1
4	Уничтожение ТА-мишени	2
5	Захват территории (бомбометание)	2
6	Захват территории (Гастелло)	1
7	Захват территории диверсантом	1
8	Тревога – армия победитель	2
9	Захват территории десантником	4
10	Захват особого объекта маркером с ТА	4
11	Дуэль	4
12	Захват танка	4
13	Потопление катамарана	4
14	Разведка: по количеству верно опознанных условных знаков на территории разведки.	1

При равном количестве очков приоритет даётся участнику, выполнившему более сложные задания.

Награждение:

Ежедневно производится награждение за вылеты предыдущего дня боевыми знаками.

Боевым знаком награждается боец, набравший 4 очка за поражение целей в одной из стихий (складываться очки за цели в разных стихиях не могут).

Боевые знаки:

Стихии воды – за водные цели.

Стихии земли – за наземные цели.

Стихии воздуха – за воздушные цели.

Властелин ветра - за подбитие Адмирала

Боевые ордена

Боевые ордена вручаются по итогам всей игры.

Герой (героиня) Баталий – самая главная награда. Вручается лучшему пилоту из мужчин и женщин.

Доблести – вручается пилоту, которого определяет противоборствующая армия, как достойного противника.

Стихии воды – за большее количество потопленных водных целей за все Баталии.

Стихии земли – за большее количество уничтоженных наземных целей за все Баталии.

Стихии воздуха – за большее количество уничтоженных воздушных целей за все Баталии.

ШТРАФЫ:

За нарушение воздушного пространства штраф 4 очка (стихия воздуха, если нет очков за стихию воздуха, очки снимаются за другие стихии).